

Экранная культура в пространстве визуальной коммуникации

Экранная культура на сегодняшний день является необходимым компонентом культуры информационного общества. Мир визуальной информации с возникновением кино, а затем и информационных технологий в виде компьютера, полиэкрана стал неотъемлемой частью культурного мира современного человека. На рубеже XIX — XX веков возникает, а затем и развивается зрелищная доминанта культуры постиндустриального общества.

Техника, техническое устройство постепенно вошли во все сферы культуры, включая художественную, и овладели ими, определив их существование и развитие. В XX веке техника становится, фактически, субъектом культуры, сравнимым с человеком, по крайней мере, ставящим человека в зависимость от себя. Слово постепенно начинает утрачивать статус главного носителя информации, его место занимает схема, визуальный образ, пиктограмма, то есть язык, понятный и для технического устройства.

Визуализация картины мира, ее основных ценностей становится сущностной чертой техногенной цивилизации. Во взаимодействии с искусственным, сконструированным визуальным образом человек, до некоторой степени, уподобляется техническому устройству, извлекая представленную информацию. Чтобы увидеть изображение на экране, человек должен прежде начать взаимодействие с соответствующей воспроизводящей аппаратурой, выполнив технологический алгоритм данной коммуникации, кроме того, камера, фотоаппарат, экран монитора дают «картинку» в зависимости от возможностей и степени своего видения, и зритель, пользователь воспринимает мир уже «их глазами».

Экранная культура явилась в качестве визуального техногенного артефакта постиндустриальной эры. Киноэкран, телеэкран, а затем и монитор компьютера наглядно выразили зрелищную доминанту новейшей технократической цивилизации. Практически все информационное поле культуры со второй половины XX века начинает существовать в экранной визуализации и прямо зависеть от ее технических параметров: размеры экрана, качество изображения, взаимодействие изображения и звука, цветность картинки меняют содержание передаваемой информации и характер ее воздействия. Параметры визуального экранного мира расширяя-

ются с техническим прогрессом. Экранное изображение вошло во все сферы деятельности, все культурные пространства, стало присутствовать и в повседневной городской среде в качестве ее новейшего постинформационного дизайна. Здесь не столько с целью передачи информации, сколько в виде яркой электронной видеодекорации, как, например, на центральном проспекте Екатеринбурга. Экран явился не только новым способом передачи информации, но изменил культурную среду, включившись во все ее сферы, и, попутно, декорировал повседневность современного человека многочисленными электронными «игрушками».

Начиналось все с киноэкрана в начале прошлого века. Возникновение кино явилось закономерным результатом развития искусства в условиях технической цивилизации. Кино, конечно, существенно изменило характер визуальности в искусстве, так же, как и отношения художественного мира и мира повседневности. Экран не только представил в движении визуальные образы, но перенес движение самой жизни на плоскую стену. Казалось, что возникло самое «достоверное» из искусств, поскольку зримый образ, как будто совпадает с видимым обычным миром и «никакого искусства» здесь нет, это просто жизнь, снятая на киноплёнку. В то же время, при экранном разглядывании жизни, возникла магия, определяемая спецификой киновизуальности: действительность, снятая кинокамерой и демонстрируемая на экране, превратилась в спецэффект. Представление, казалось бы, знакомого мира на экране меняет форму и смысл события, увиденного «киноглазом», что фиксирует и зрительское восприятие. Съёмки братьями Люмьер прибывающего поезда не случайно произвели шоковый эффект в кинозале: увидеть поезд крупным планом и почувствовать его приближение, представив себя как бы внутри надвигающейся реальности, оказалось непросто. Кроме того, здесь сработал характерный для функционирования искусства в XX веке контекстуальный механизм художественного: сам факт перемещения предмета и события в контекст искусственной реальности, меняет их статус, являя артефакт. Обыкновенный писсуар, помещённый М. Дюшаном в пространство художественной выставки, превратил его в произведение искусства, и появился «Фонтан». Документальный кинематограф, поэтому, является художественным жанром, несмотря на передачу реальных событий. В документальном кино происходит «раскадровка» жизни, выстраивающая иную логику событий, что даёт возможность обнаружить их внутреннюю достоверность. Рождается этот самый «знакомый незнакомец», увиденный глазами оператора и камерой.

Соответственно, восприятие этого знакомого — незнакомого мира и коммуникация с ним радикально меняются.

Представление любой информации в ее экранной визуализации, во-первых, задает особый статус коммуникации, поскольку это передача и восприятие информации с помощью технического посредника. Обычная для искусства коммуникативная система: художник — художественное произведение — художественное восприятие корректируется этим посредником в каждом из ее звеньев. Камера становится соавтором художественного творчества, экран и прокатное оборудование представляют художественное произведение, и, хотя они зависят от человека, но, своей технической природой поправляют зрительский образ, в том числе его степень доверительности и непосредственности. Во-вторых, экран, укрупняет образ знакомого мира, работая разными планами, определяя особый характер достоверности информации. Экранный образ, благодаря этому, приближается к человеку, его воспринимающему, он нагляден и узнаваем, знакомая картинка сразу затягивает эмоционально и увлекает в экранный мир, в предлагаемые им обстоятельства. Повышенный эмоционально-чувственный тон коммуникации определяется ее экранной визуализацией. В-третьих, представленный видеоряд, если иметь ввиду искусство кино, выделяется как послание, направленное на ответное восприятие. Визуальный образ прямо транслирует определенное эмоциональное состояние, а, с развитием искусства кино, ставшего цветным и звуковым, эта эмоция усиливается. Экранный кинообраз, к тому же, обращается сразу к нескольким органам чувств человека, включая, помимо зрительной, и слуховую коммуникацию, становясь, поэтому, одним из самых мощных средств передачи информации, общение с экранным миром приобретает необходимый объем. Технически возможно, по-видимому, в будущем соединение и передача не только визуальной и акустической информации, а, например, сопровождение визуального образа запахом, некоторыми важными для образного мира тактильными ощущениями. Вероятно, восприятие в этом случае фильма «Парфюмер» стало бы еще более захватывающим.

Рассчитывая на ответ, сильную эмоциональную реакцию, экранная коммуникация моделирует общение. Субъектные основания и направленность экранного мира на зрительское восприятие становится необходимым условием возникновения образа. Искусство кино в этом отношении воспроизводит характерную для искусства и мира гуманитарных ценностей диалогическую доминанту. Экранный образ живет в восприятии зрителя и возникает

во взаимодействии. Понять представленную экраном художественную трактовку действительности возможно лишь при субъективном же отношении к этой действительности, то есть в ситуации своеобразного художественного общения.

Модель диалога не отменяется тем, что визуальная коммуникация данного рода является многократно опосредованной как людьми, так и техническими устройствами. Для искусства кино особенно второй половины XX века принципиально участие в диалоге со зрителем очень важного посредника — критика. Этот посредник необходим и для того, чтобы направить зрителя на «разговор» с нужным «собеседником», который точно попадает в актуальный культурный контекст и для того, чтобы суметь понять, что предлагает экран для общения.

В культуре постмодернизма, предпочитающего зашифрованные художественные тексты вне зависимости от вида искусства, необходима дешифровка визуальной информации, которую и берет на себя критик. Несмотря на внешнюю схожесть экранного образа с реальной действительностью, понимание этого «фигуративного» мира много сложнее, чем мира действительного.

В зрелищной культуре меняются радикально отношения искусственного, художественного мира и тоже искусственного, но по-другому, предметного культурного мира.

Со второй половины XX века начинается экспансия экранной визуальной информации и, соответственно, развитие экранной культуры, вызванные появлением новой, виртуальной реальности. Работа с компьютером еще более усиливает субъектность визуальной коммуникации. В этом случае пользователь имеет технические возможности вмешательства в виртуальную реальность, управления виртуальным миром. Это начиналось еще с экрана телевизора, где зритель мог выбирать программы, в виртуальном мире пользователь уже может творить образы. Виртуальное пространство создало возможности увидеть художественный мир изнутри и активно воздействовать на него. Виртуальный мир имеет свои художественные возможности, что рассматривается в онтологических исследованиях.¹ Кроме того, виртуальный мир раздвинул формы визуальной коммуникации. Помимо нового качества субъектности, он предполагает возможность взаимодействия и взаимодополнения различных ее видов: информационной, эстетической, художественной. Виртуальный мир, способствовал и «расширению сферы эстетического осознания и видения картины мира».²

Общение с киноэкраном тоже предполагает художественное и нехудожественное взаимодействие, но в случае с виртуальной ре-

альностью этим управляет сам человек, к тому же он сам может соединять картинку, словесный текст, схему. Наконец, до компьютера вербальная коммуникация на киноэкране существовала в своем традиционном виде, компьютер «экранизировал» литературу, добавил к впечатлению от смысла текста восприятие визуальных эстетических параметров его знакового воспроизведения. Далеко не случайно, конечно, и такой вид искусства как театр прибегает к экрану для усиления того синтетического образа, который создает. Возник даже театральный жанр, пожалуй, отдельный подвид театрального искусства как Латерна магика, где экранный мир становится, практически главным на сцене.

Экранная культура, конечно, породила существенное изменение и человека как субъекта визуальной коммуникации, но, в пределах данного обращения к проблеме мы не будем касаться этого.

Примечания

¹ Маньковская Н.Б. Виртуалистика: художественно — эстетический аспект.//Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М., 2004, с.339.

² Там же, с.338.

Л. М. Немченко

Киномиф как визуальный документ эпохи

(«Первые на Луне» А.Федорченко — опыт конструирования прошлого)

«Никто не знает настоящей правды»

А. П. Чехов

В 2005 году на Свердловской киностудии режиссером Алексеем Федорченко был снят фильм «Первые на Луне». Этот фильм не вписывается ни в постмодернистский, ни в классический курсы, его нельзя строго определить жанрово, он балансирует на границе игрового и неигрового видов кино, выступая одновременно и регистрацией реальности, и ее рукотворной репрезентацией. Известно, что даже Алексей Герман, художник, создавший наиболее достоверные фильмы о советском времени, не всегда мог отличить хроникальный документ от его фальсификации. И это не только показатель искусности оператора Анатолия Лесникова, здесь скрываются более глубокие психологические и философско-эстетические проблемы. С одной стороны, перед